

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 実用新案登録公報 (Y 2) (11)実用新案登録番号

第2512943号

(45)発行日 平成 8 年(1996)10月 2 日

(24)登録日 平成 8 年(1996) 7 月 9 日

(51)Int.Cl. ⁹	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F 9/00	5 0 2		A 6 3 F 9/00	5 0 2 C
A 6 3 H 13/16			A 6 3 H 13/16	

請求項の数 3 (全 7 頁)

(21)出願番号 実願平5-6659

(22)出願日 平成 5 年(1993) 1 月 29 日

(65)公開番号 実開平6-61286

(43)公開日 平成 6 年(1994) 8 月 30 日

(73)実用新案権者 000003584

株式会社トミー

東京都葛飾区立石 7 丁目 9 番 10 号

(72)考案者 新藤 泰司

東京都葛飾区立石 7 丁目 9 番 10 号 株式

会社トミー内

(74)代理人 弁理士 荒船 博司

審査官 神 悦彦

(56)参考文献 実開 昭57-200269 (J P, U)

(54)【考案の名称】 ゲーム装置

1

(57)【実用新案登録請求の範囲】

【請求項 1】複数段形成され上面部に複数の差込み口が内部下方に貫通して形成されるとともに少なくとも 2 つ以上の段状部の上面部に複数の収容穴が内部下方に貫通した状態に形成された本体と、

前記本体の差込み口中に差し込まれる複数の差込み部材と、

前記本体の収容穴中に収容される複数の飛出し部材とから構成され、

前記本体の内部に、

前記本体の収容穴中に収容された前記飛出し部材を前記本体内から上方へ跳ね上げるための可動部材と、

前記可動部材を上昇方向に付勢する付勢手段と、

前記付勢手段による付勢力に抗して前記可動部材を下降した状態に保持するストッパーと、

2

前記複数の差込み口のうちの特定の差込み口に前記差込み部材を差込むことで前記ストッパーの保持を解除させる保持解除手段と、

前記保持解除手段に前記ストッパーの保持解除を行わせるための前記特定の差込み口の変更を行わせる特定差込み口変更手段とを備えたゲーム装置であって、前記可動部材が前記 2 つ以上の段状部の収容穴中の前記飛出し部材を前記本体内からまとめて跳ね上げるべく前記本体の段状部の高低差に合わせて段状に形成されていることを特徴とするゲーム装置。

10

【請求項 2】前記複数の差込み口は前記本体の少なくとも 2 つ以上の段状部の上面部に設けられていることを特徴とする請求項 1 記載のゲーム装置。

【請求項 3】前記本体はケーキの外観を、前記差込み部材はロウソクの外観を、前記飛出し部材はケーキの装飾

体の外観をそれぞれ呈していることを特徴とする請求項1又は2記載のゲーム装置。

【考案の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】本考案は、ゲーム装置、さらに詳しくは、差込み部材の本体への差込みによって、本体から飛出し部材が突然飛び出すように構成されたゲーム装置に関するものである。

【0002】

【従来の技術】この種のゲーム装置として、従来、複数の剣（差込み部材）と、一海賊人形（飛出し部材）と、前記剣を抜き差し可能な複数の差込み口を側面に有するとともに前記海賊人形を受容可能な穴を上面に有する樽と、前記樽内部の前記穴下に上下動可能に配置され上動の際に前記海賊人形を前記樽から飛び出させる可動部材と、この可動部材を上方へ向けて付勢する付勢手段と、この付勢手段による付勢力に抗して下動させた前記可動部材と係合してその下動状態を保持するストッパと、前記剣の差込みによって操作可能で前記ストッパと前記可動部材との係合状態を解除させる係合解除手段と、前記ストッパと前記可動部材との係合解除のために必要な差込み口を変更させるための差込み口変更手段とを有するゲーム装置が知られている。

【0003】このゲーム装置では、例えば、海賊人形を樽の穴内に設置した後、複数人で順番に1本ずつ差込み口に剣を差し込む。これが海賊人形が樽から飛び出すまで繰り返される。そして、ある剣を差込み口に差し込んで海賊人形が樽から飛び出した場合、その剣を差し込んだ者が勝ち（あるいは負け）となる。つまり、このゲーム装置では樽内に閉じこめられた海賊を助け出した者が勝ち（あるいは負け）となるというようなある種の物語性を持っている。このゲーム装置によれば、1本ずつ剣を差し込む際、海賊人形が何時飛び出すか判らないので、そのスリル感を味わうことができる。

【0004】

【考案が解決しようとする課題】しかしながら、ゲーム装置の本体側面に差込み口を設け、そこから差込み部材を差し込む構造のものでは、ゲーム装置の構成（形態・物語性）が限定されてしまうという問題がある。

【0005】つまり、ゲーム性を増大させるためには多数の差込み口を設ける必要があるが、その差込み口を側面に設ける場合には、本体側面の面積を必然的に広く確保しなければならなくなる。

【0006】また、差込み部材の形態は飛出し部材および本体の形態に見合ったものであることが望まれる。ここで、「見合った」とは、形態同士が観念上で統一されていたり、形態同士が密接な関連を持つような場合をいう。例えば、観念上の統一の例をあげれば、上述のゲーム装置があげられる。上述のゲーム装置では、樽内に閉じこめられた海賊を剣によって傷付けることなしに助け

出すという物語性を持っており、この物語の上で、つまり観念上で、海賊、樽および剣が統一されている。また、後者の例をあげれば、本体を建物とするときに、飛出し部材が屋根、差込み部材が扉や窓のようなものを選択する場合であり、この場合には、本体、飛出し部材および差込み部材の形態同士が密接な関連性を持っている。しかし、側面から本体に差し込まれるような物体というのはその種類が意外と少ない。したがって、形態同士が差込み部材、飛出し部材および本体の形態に見合ったく、したがって、ゲーム装置の構成（形態・物語性）が限定されてしまうことになる。

【0007】本考案は、かかる点に鑑みなされたもので、ゲーム装置の構成の自由度が高いゲーム装置を提供することを主たる目的としている。

【0008】

【課題を解決するための手段】請求項1記載のゲーム装置は、複数段形成され上面部に複数の差込み口が内部下方に貫通して形成されるとともに少なくとも2つ以上の段状部の上面部に複数の収容穴が内部下方に貫通した状態に形成された本体と、前記本体の差込み口中に差し込まれる複数の差込み部材と、前記本体の収容穴中に収容される複数の飛出し部材とから構成され、前記本体の内部に、前記本体の収容穴中に収容された前記飛出し部材を前記本体内から上方へ跳ね上げるための可動部材と、前記可動部材を上昇方向に付勢する付勢手段と、前記付勢手段による付勢力に抗して前記可動部材を下降した状態に保持するストッパと、前記複数の差込み口のうちの特定の差込み口に前記差込み部材を差込むことで前記ストッパの保持を解除させる保持解除手段と、前記保持解除手段に前記ストッパの保持解除を行わせるための前記特定の差込み口の変更を行わせる特定差込み口変更手段とを備えたゲーム装置であって、前記可動部材が前記2つ以上の段状部の収容穴中の前記飛出し部材を前記本体内からまとめて跳ね上げるべく前記本体の段状部の高低差に合わせて段状に形成されていることを特徴としている。

【0009】請求項2記載のゲーム装置は、請求項1記載のゲーム装置において、前記複数の差込み口が前記本体の少なくとも2つ以上の段状部の上面部に設けられていることを特徴としている。

【0010】請求項3記載のゲーム装置は、請求項1または請求項2記載のゲーム装置において、前記本体がケーキの外観を、前記差込み部材がロウソクの外観を、前記飛出し部材がケーキの装飾体の外観をそれぞれ呈していることを特徴としている。

【0011】

【作用】請求項1記載のゲーム装置によれば、複数の差込み口が本体の上面部に形成されているため、意味のない側面を大きくせずに、本体上面の面積を広くするだけで、差込み口を多数設けることができる。そして、本体

5

上面の面積を広くして、本体の形態に横広がりを持たせれば、本体の形態を、例えば、平原、山、街、農園など、様々な横広がり形態に設定することができ、即ち、本体形態の設定の自由度が増すことになる。加えて、本体の上面部が複数の段状部を有しているの、本体の形態を立体的な形態も含めて設定できることになり、更に、本体形態の設定の自由度が増す。そして、本体形態の設定の自由度が増す分、差込み部材や飛出し部材の形態についても、例えば、本体の形態が平原であれば、差込み部材を木、柵、小屋あるいは動物等に、本体の形態が街であれば、差込み部材をビルディング、電柱あるいは自動車等に設定できるなど、その設定の自由度が増す。従って、ゲーム装置の構成の自由度が従来に比べて著しく高くなる。

【0012】また、本体の上面部が複数の段状部を有した形状に形成され、且つ、飛出し部材を収容する収容穴が2つ以上の前記段状部に形成されているので、飛出し部材が高低差を有する箇所収容されることとなり、ゲーム装置の構成がより複雑になり、例えば、街ならば街の生命感や躍動感などを表現できるなど、興趣性がより向上する。また、飛出し部材が本体の高低差を有する箇所収容されている一方で、本体の段状部の高低差に合わせて段状に形成された可動部材が本体内に備えられているので、この1つの可動部材を上昇させるだけで、高低差を有する箇所収容された飛出し部材をまとめて、しかも、ほぼ同時に跳ね上げることができる。

【0013】また、請求項2記載のゲーム装置によれば、差込み部材の差込み口が本体の2つ以上の段状部に形成されているので、差込み部材が高低差を有する箇所に差し込まれて、差込み部材の位置構成も立体的になる。従って、更にゲーム装置の構成が複雑になって興趣性が向上する。

【0014】また、請求項3記載のゲーム装置によれば、本体をケーキの形態に、差込み部材をローソクの形態に、飛出し部材をケーキの装飾体の形態に、それぞれしたので、ゲーム装置にデザイン上の統一が生まれ、ゲーム内容に例えば誕生日やクリスマスなどのケーキにちなんだ物語性を付与することが可能となり、その分、興趣性が向上する。

【0015】

【実施例】以下、本考案の一実施例に係るゲーム装置を図面に基いて説明する。

【0016】図1には実施例のゲーム装置の外観が示されている。このゲーム装置1は、皿およびそれに乗ったケーキの形態をした本体2と、人形体の形態をした飛出し部材3と、イチゴの形態をした飛出し部材4と、ゼリーの形態をした飛出し部材5と、ローソクの形態をした差込み部材6とを備えている。そして、図2に示すように、本体2には収容穴2a、2b、2cおよび差込み口2dが形成され、収容穴2aには飛出し部材3が、収容

6

穴2bには飛出し部材4が、収容穴2cには飛出し部材5がそれぞれ収容可能になっており、差込み口2dには差込み部材6が抜き差し可能になっている。

【0017】このゲーム装置1では、本体2の収容穴2aに飛出し部材3を、収容穴2bに飛出し部材4、5をセットした後、差込み部材6を順次に差込み口2dに差し込んでいくと、ある特定の差込み口2dに差込み部材6を差し込んだところで、飛出し部材3、4、5が飛び出すようになっている。なお、飛出し部材3、4、5が飛び出すところの差込み口2dの変更は飛出し部材3を回転することによって行うようになっている。

【0018】次に、このゲーム装置1の詳細を説明する。

【0019】このゲーム装置1の本体2は、図2に示すように、ベース20、段状ケース体21および段状カバー22とから構成されている。ベース20は皿の形をしており、そのベース20上面中央部には円筒状受け部20aが形成されている。段状ケース体21は3段に構成され、下段および中段はケーキのスポンジの形をしており、上段は飛出し部材3を受容するための円筒状受け部23を構成している。この段状ケース体21の下段および中段の各上面には、生クリームで形成のトッピングを形取った装飾体24が形成されるとともに、差込み部材6を抜き差し可能な開口21aが形成されている。段状カバー22はケーキ表面に塗られた生クリームを形取って構成され、段状ケース体21の上側に被嵌されるようになっている。この段状カバー22には、前記段状ケース体21の開口21aに対応する位置に差込み口2dが形成されるとともに、前記段状ケース体21の円筒状受け部23が挿入可能な開口22aが形成され、さらに前記段状ケース体21の装飾体24が挿入可能な開口22bが形成されている。そして、段状カバー22が段状ケース体21に被嵌された状態では、段状カバー22の開口22aからは円筒状受け部23が、開口22bからは装飾体24が露出するような構造となっている。

【0020】ベース20と段状ケース体21とによって形成される空間には可動部材31が設けられている。この可動部材31は、図3に示すように、可動ロッド33と、この可動ロッド33に連動する可動段状板32とによって構成されている。

【0021】可動ロッド33はスリーブ35内に設置可能に構成され、図4に示すように、その上部には十字状に放射方向へ延びる係合ピン33aが突設されている。この係合ピン33aは、可動ロッド33がスリーブ35へ設置された状態では、図5に示すように、スリーブ35の長穴35cに係合し、その先端はスリーブ35の外側に突出する。また、可動ロッド33下端には外向フランジ35bが形成され、その下側に配設されるばね37(図4)によって上方に向けて付勢されている。ここで、スリーブ35について説明すれば、スリーブ35は

左右2分割可能に構成され、スリーブ35上部には飛出し部材3を受容するための受容部35aが形成されている。このスリーブ35は前記円筒状受け部20a内に着座する。

【0022】可動段状板32は図4に示すようにハット形を呈しており、段状ケース体21の段の高低差に合
わせて段状に形成されている。そして、その上段は段状カバー体22上段の差込み口2d下側に延在可能な大きさに、また、その下段は段状カバー体22下段の差込み口2d下側に延在可能な大きさに構成されている。この可動段状板32の上段中央部には前記スリーブ35の頭部を受容可能な開口32aが形成されている。また、この可動段状板32側面にはスリット32bが所定間隔で3個形成されている。この可動段状板32は係合リング40によって前記可動ロッド33の係合ピン33aに係合し、その可動ロッド33と連動するように構成されている。

【0023】前記スリーブ35の周面には図5に示すようにストッパ36および解除部材37、38が取り付けられる。ストッパ36は「く」形に構成され、その折曲部のピンを中心に揺動可能となっている。このストッパ36の一端には爪36aが形成され、この爪36aはスリーブ35の開口35bを通じて前記可動ロッド33のフランジ33b上面に係合可能となっている。一方、ストッパ36の他端は操作部を構成し、この操作部は前記解除部材37、38と係合可能となっている。なお、このストッパ36の操作部とスリーブ35外壁との間にはばね41が介装され、このばね41によってストッパ36は前記可動ロッド33のフランジ33b上面に係合可能な方向に付勢される。

【0024】解除部材37は段状カバー体22の下段の差込み口2dに対応するもので、この差込み口2dに差し込まれた差込み部材6によって操作可能に構成されている。すなわち、解除部材37の操作部37aは図3に示すように可動段状板32の下側に延在し、その先端は可動段状板32外方へ突出している。そして、この突出部分に差込み部材6先端が突き当たった際、解除部材37は軸37bを中心に回転し、この回転によって、解除部材37他端の爪37cが前記ストッパ36に係合し、ストッパ36の爪36aが前記可動ロッド33のフランジ33bから外れるようになっている(図7、図8)。

【0025】解除部材38は段状カバー体22の上段の差込み口2dに対応するもので、この差込み口2dに差し込まれた差込み部材6によって操作可能に構成されている。すなわち、解除部材37の操作部37aは図3に示すように可動段状板32のスリット32bを通じてその外方へ突出している。そして、この突出部分に差込み部材6先端が突き当たった際、解除部材38は軸38bを中心に回転し、この回転によって、解除部材38他端

の爪38cが前記ストッパ36に係合し、ストッパ37の爪36aが前記可動ロッド33のフランジ33bから外れるようになっている(図9、図10)。

【0026】飛出し部材3は人形体を形取って構成され、図1および図6に示すように、その脚部および胴部が前記円筒状受け部23の収容穴2aに受容可能となっている。また、飛出し部材4はイチゴを形取って構成され、その下側に付設されるピン4aが円筒状受け部23の収容穴2bに受容可能となっている。また、飛出し部材5は球形のゼリーを形取って構成され、その下側に付設されるピン5aが円筒状受け部23の収容穴2cに収容可能となっている。

【0027】次に、特定差込み口変更手段44について説明すれば、この特定差込み口変更手段44は前記可動ロッド33上端面に構成された筋状の凹凸部33eと、図示はしないが飛出し部材3下面に形成され前記凹凸部33eと係合する凹凸部とから構成されている。そして、この凹凸部同士を係合させた後、飛出し部材3を回転させれば、可動ロッド33が同方向へ回転する。また、可動ロッド33の回転によって、係合ピン33aを介して、スリーブ35が回転する。これによって、スリーブ35に付設された解除部材37、38の位置変更が行われる。

【0028】続いて、このように構成された実施例のゲーム装置1の遊び方の一例を説明する。

【0029】このゲーム装置1では、例えば、飛出し部材3、4、5を本体2の収容穴2a、2b、2c内に設置する。その際、可動ロッド33は飛出し部材3によって下動し、そのフランジ33bにストッパ36の爪36aが係合する。その後、複数人で順番に1本ずつ差込み口2dに差込み部材56を差し込む。これが飛出し部材3、4、5が本体2から飛び出すまで繰り返される。そして、ある差込み部材6を差込み口2dに差し込むと、解除部材37、38が働き、前記フランジ33bとストッパ36の爪36aとの係合が解除される。そして、ばね37の作用によって可動ロッド33および可動段状板32とが押し上げられ、この可動ロッド33および可動段状板32によって飛出し部材3、4、5が収容穴2a、2b、2cからまとめて、しかも、ほぼ同時に飛び出す。そして、飛出し部材3、4、5が収容穴2a、2b、2cから飛び出したとき、その差込み部材6を差し込んだ者が勝ちとなる。なお、飛出し部材3、4、5が収容穴2a、2b、2cから飛び出すのに必要な特定の差込み口2dは特定差込み口変更手段44によって変更することができる。

【0030】以上のように構成されたゲーム装置によれば、本体2を皿およびケーキの形態に、飛出し部材3、4および5をそれぞれ人形体、イチゴおよびゼリーの形態に、差込み部材6をローソクの形態に構成しているので、デザイン上での統一が生まれ、その分、興趣性の高

いゲームとなる。

【0031】また、本体2を段状構成とし、差込み口2dを高低差を有する箇所¹⁰に設けられているので、ゲーム装置の構成が立体的となり、より面白いゲームとなる。

【0032】さらに、複数の飛出し部材3、4、5とそれが収容可能な複数の収容穴2a、2b、2cとを有し、飛出し部材3、4、5が高低差を有する箇所から飛び出すので、斬新性があり、その分、興趣性の高いゲームとなる。

【0033】以上、本考案者がなした本考案の実施例について説明したが、本考案は、かかる実施例に限定されるものではなく、種々の変形が可能である。

【0034】例えば、本体2を皿およびケーキの形態に、飛出し部材3、4および5をそれぞれ人形体、イチゴおよびゼリーの形態に、差込み部材6をローソクの形態に構成したが、例えば、本体の形態を平原、山、街、農園など横広がり¹⁰の様々な形態にもすることができる。この場合、例えば、本体の形態が平原であれば、差込み部材を木、柵、小屋あるいは動物などに、本体の形態が街であれば、差込み部材をビルディング、電柱あるいは自動車など比較的任意に選択できることになる。

【0035】

【考案の効果】以上のように、請求項1記載のゲーム装置によれば、複数の差込み口が本体の上面部に形成されているため、意味のない側面を大きくせずに、本体上面の面積を広くするだけで、差込み口を多数設けることができる。そして、本体上面の面積を広くして、本体の形態に横広がりを持たせれば、本体の形態を、例えば、平原、山、街、農園など、様々な横広がり¹⁰の形態に設定することができ、即ち、本体形態の設定の自由度が増すことになる。加えて、本体の上面部が複数の段状部を有している¹⁰ので、本体の形態を立体的な形態も含めて設定できることになり、更に、本体形態の設定の自由度が増す。そして、本体形態の設定の自由度が増す分、差込み部材や飛出し部材の形態についても、例えば、本体の形態が平原であれば、差込み部材を木、柵、小屋あるいは動物等に、本体の形態が街であれば、差込み部材をビルディング、電柱あるいは自動車等に設定できるなど、その設定の自由度が増す。従って、ゲーム装置の構成の自由度が従来に比べて著しく高くなる。また、本体の上面部が複数の段状部を有した形状に形成され、且つ、飛出し部材を収容する収容穴が2つ以上の前記段状部に形成されているので、飛出し部材が高低差を有する箇所¹⁰に収容されることとなって、ゲーム装置の構成がより複雑になり、例えば、街ならば街の生命感や躍動感などを表現できるなど、興趣性がより向上する。また、飛出し部材

が本体の高低差を有する箇所¹⁰に収容されている一方で、本体の段状部の高低差に合わせて段状に形成された可動部材が本体内に備えられているので、この1つの可動部材を上昇させるだけで、高低差を有する箇所¹⁰に収容された飛出し部材をまとめて、しかも、ほぼ同時に跳ね上げることができる。

【0036】また、請求項2記載のゲーム装置によれば、差込み部材の差込み口が本体の2つ以上の段状部に形成されているので、差込み部材が高低差を有する箇所¹⁰に差し込まれて、差込み部材の位置構成も立体的になる。従って、更にゲーム装置の構成が複雑になって興趣性が向上する。

【0037】また、請求項3記載のゲーム装置によれば、本体をケーキの形態に、差込み部材をローソクの形態に、飛出し部材をケーキの装飾体の形態に、それぞれしたので、ゲーム装置にデザイン上の統一が生まれ、ゲーム内容に例えば誕生日やクリスマスなどのケーキにちなんだ物語性を付与することが可能となり、その分、興趣性が向上する。

【図面の簡単な説明】

【図1】実施例のゲーム装置の外観図である。

【図2】実施例のゲーム装置の本体の分解斜視図である。

【図3】実施例のゲーム装置の内部機構の斜視図である。

【図4】実施例のゲーム装置の可動部材の分解斜視図である。

【図5】実施例のゲーム装置の可動部材の一部部品の組立図である。

【図6】実施例のゲーム装置の縦断面図である。

【図7】実施例の一の解除部材の非作動状態を示す縦断面図である。

【図8】図7の解除部材の作動状態を示す縦断面図である。

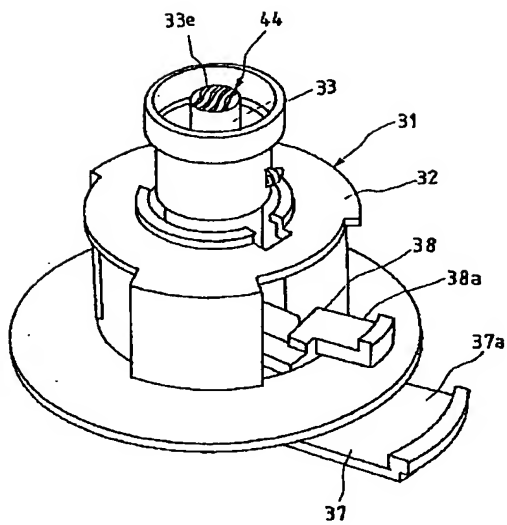
【図9】実施例の他の解除部材の非作動状態を示す縦断面図である。

【図10】図9の解除部材の作動状態を示す縦断面図である。

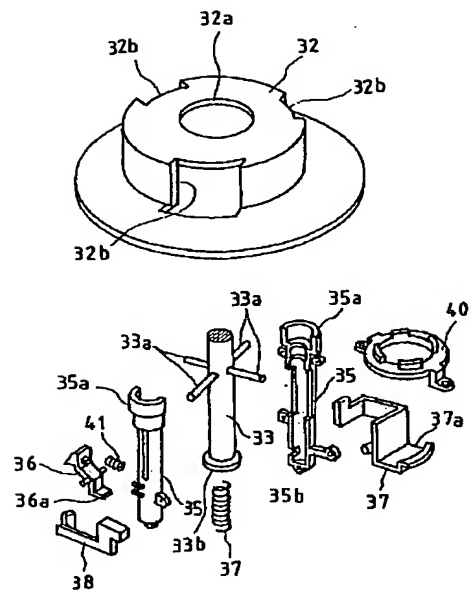
【符号の説明】

- 1 ゲーム装置
- 2 本体
- 3, 4, 5 飛出し部材
- 6 差込み部材
- 2a, 2b, 2c 収容穴
- 2d 差込み口

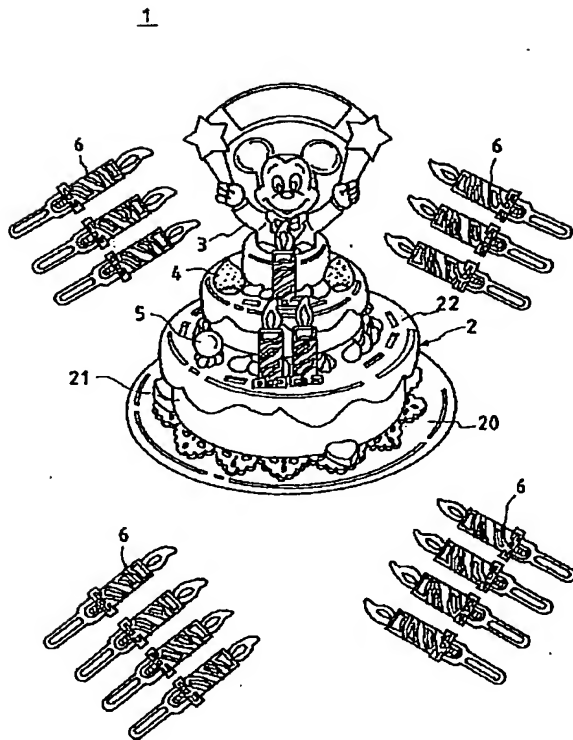
【図3】



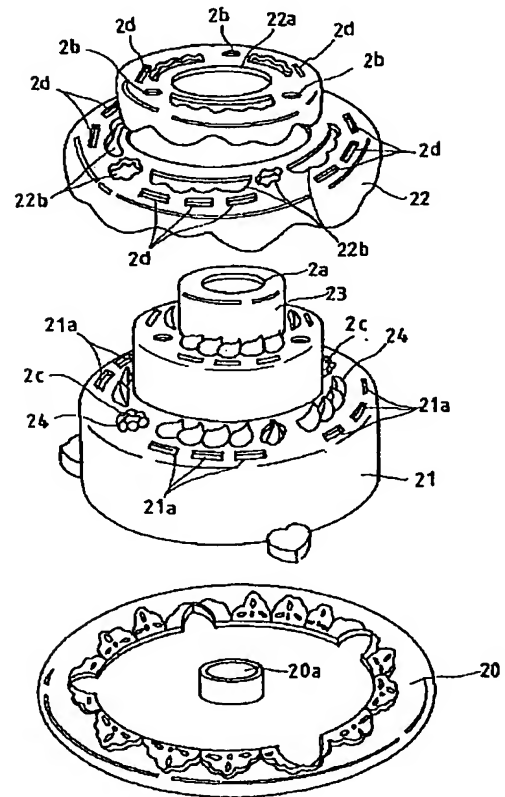
【図4】



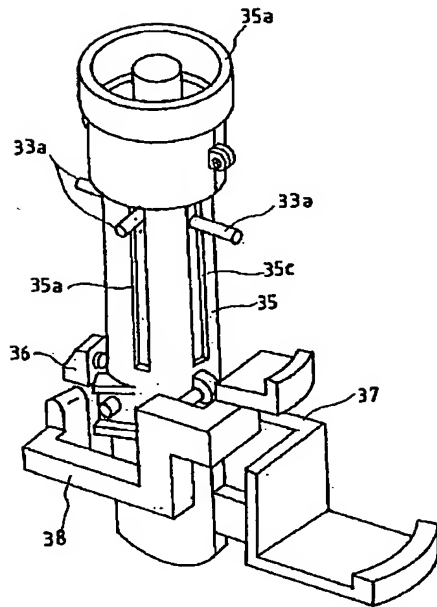
【図1】



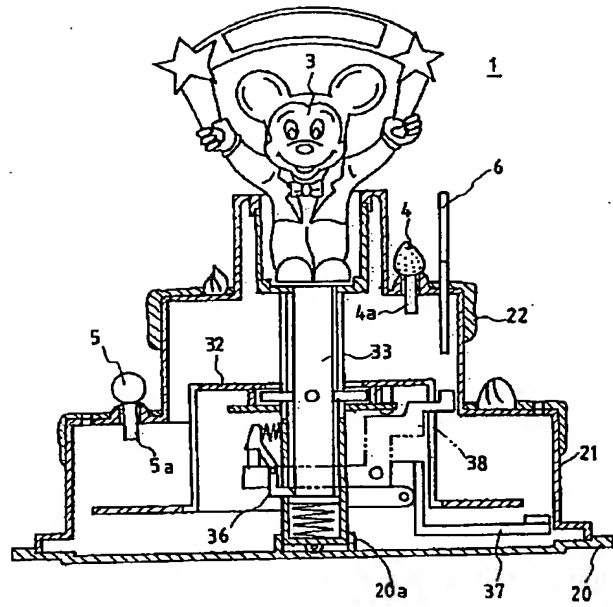
【図2】



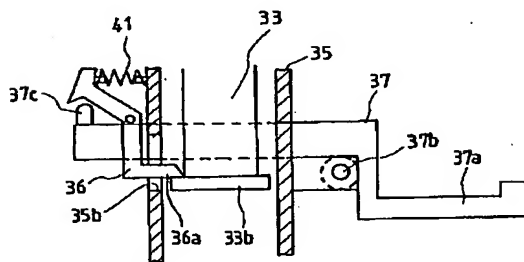
【図5】



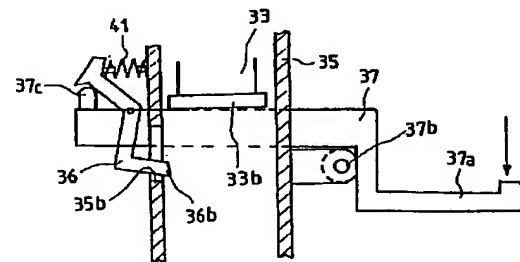
【図6】



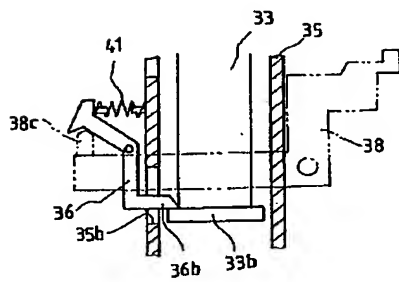
【図7】



【図8】



【図9】



【図10】

